Cute Critters™

Jumper con attività

36100 Vicenza- ITALY
C.F e P. IVA : 02700790245
Tel. 0039 0444 303892
Fax. 0039 0444 508545
info@babylove2000.com
www.babylove2000.com

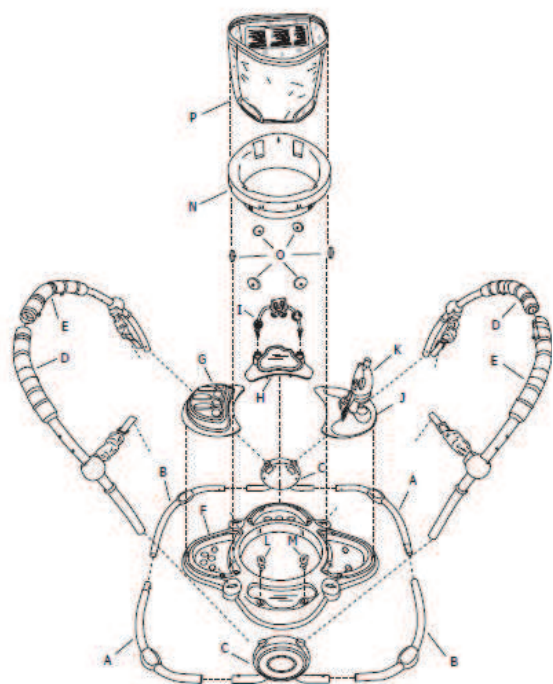
Cod. 6942

Importante!
da conservare per riferimenti futuri

Congratulazioni per il vostro acquisto di un nuovo prodotto Bright Starts! Leggere tutte le istruzioni prima di montare ed utilizzare il centro di attività.

Garanzia limitata Kids II®

Kids II si dedica alla produzione di prodotti innovativi e di elevata qualità per neonati e bambini.
Si garantisce che al momento della produzione questo prodotto non presenta alcun difetto nei materiali o nella lavorazione, per un periodo di un anno dalla data originale dell'acquisto (quale prova d'acquisto è richiesto lo scontrino). Nel caso in cui nel corso del periodo di garanzia si verifichi un difetto, la società si impegna, a suo esclusivo giudizio, a riparare o sostituire gratuitamente il prodotto. La garanzia limitata non copre i reclami dovuti alla trascuratezza nell'uso, al mancato rispetto delle istruzioni fornite (per il montaggio, l'installazione, la manutenzione e l'uso), all'uso improprio, alle modifiche, al coinvolgimento in un incidente e alla normale usura.

Istruzioni per il montaggio - Schema ed elenco delle parti

Nr	Q.tà	Descrizione
A	2	Tubo del telaio della base con pulsante a molla
B	2	Tubo del telaio della base con due pulsanti a molla
C	2	Gruppo elemento centrale del connettore
D	2	Gruppo tubo del telaio superiore
E	2	Gruppo tubo del telaio superiore con pulsante a molla e manicotto di estensione
F	1	Superficie di gioco
G	1	Modulo della tastiera
H	1	Base con lo specchio
I	1	Palline scorrevoli con animaletto
J	1	Base per giocattolo a forma di stelo
K	1	Animaletto di peluche con dentaruolo
L	1	Ancora gioco con base piccola
M	1	Ancora gioco con base grande
N	1	Alloggiamento del sedile
O	6	Ruota per alloggiamento del sedile
P	1	Sedile in stoffa

AVVERTENZE:

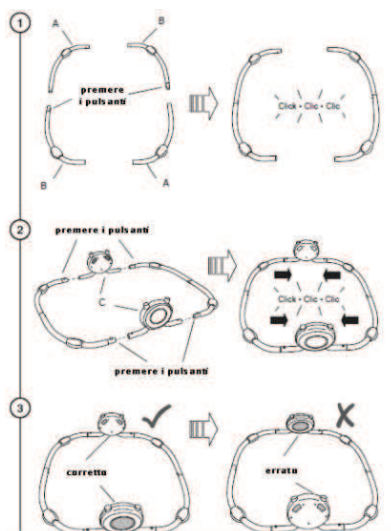
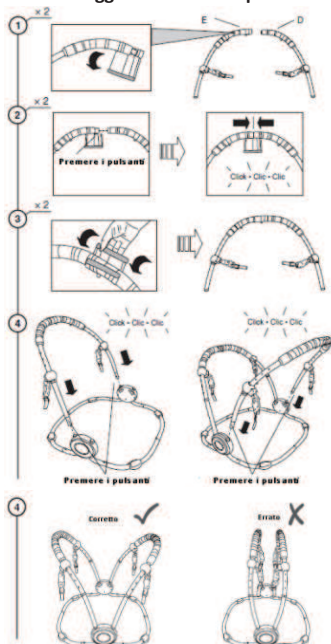
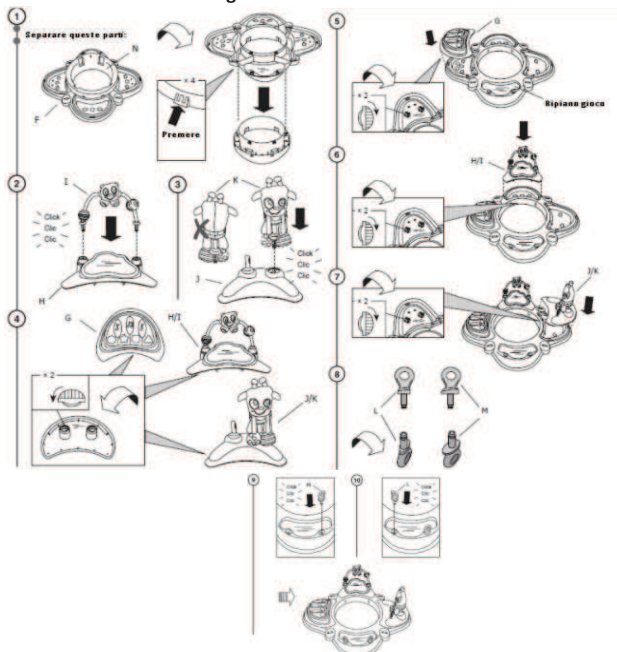
Per la prevenzione di gravi lesioni o morte:

• L'activity jumper deve essere utilizzato A CONDIZIONE che vengano soddisfatte TUTTE le seguenti condizioni: -il bambino ha almeno quattro (4) mesi; -è in grado di sedersi da solo ; -è di altezza inferiore ai 76,2 cm (30") ; -è di peso inferiore agli 11 kg (25 libbre) • NON lasciare che i bambini in grado di stare in posizione eretta o di camminare da soli utilizzino l'activity jumper. • Non utilizzare il centro di attività in condizioni o situazioni pericolose • Non lasciare MAI il bambino incustodito nell'activity jumper. È necessaria la supervisione di un adulto. Tenere SEMPRE il bambino sotto controllo mentre si trova nell'activity jumper. • Non spostare MAI l'unità mentre il bambino è sul sedile. • Non utilizzare giunte che possano formare una catena più lunga di 30,5 cm (12") • NON dondolare o far girare i bambini mentre si trovano nell'activity jumper. • NON lasciare che i bambini si appendano o dondolino sull'activity jumper. • Può essere pericoloso lasciare giocare altri bambini vicino all'activity jumper. • NON applicare nell'activity jumper altre corde o cinghie. • Lacci e cordicelle possono causare strangolamento! NON sistemare oggetti con lacci o cordicelle intorno al collo del bambino, ad es. lacci del cappuccio o cordino del ciuccio. NON appendere lacci e cordicelle sopra al prodotto o attaccare lacci e cordicelle ai giocattoli. • NON utilizzare altri attrezzi oltre a quelli forniti in dotazione.

PERICOLO DI CADUTE: NON collocare il centro di attività su superfici rialzate.
I movimenti del bambino possono far scivolare il prodotto. • Non utilizzare MAI in prossimità di gradini. • Per evitare che l'unità si rovesci, posizionarla su una superficie piana e regolare.
• Accertarsi che tutti e quattro i piedini di gomma presenti nel telaio tocchino il pavimento .
• Solo per uso interno

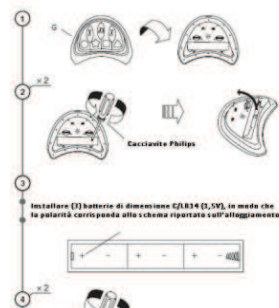
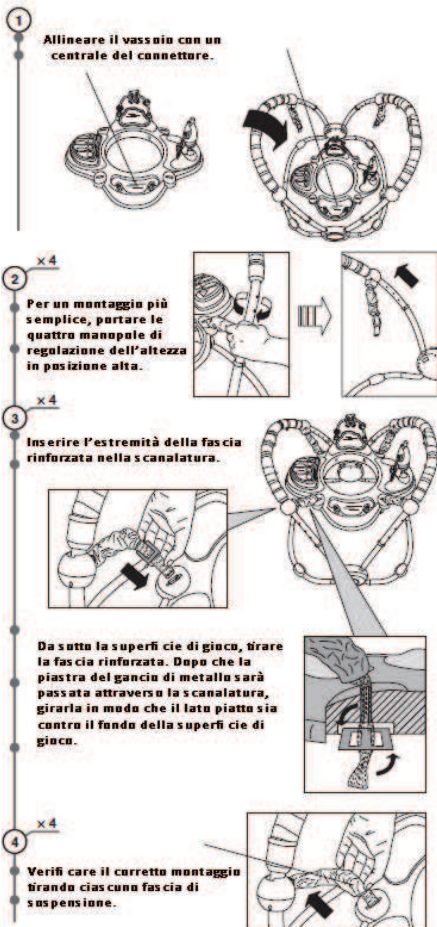
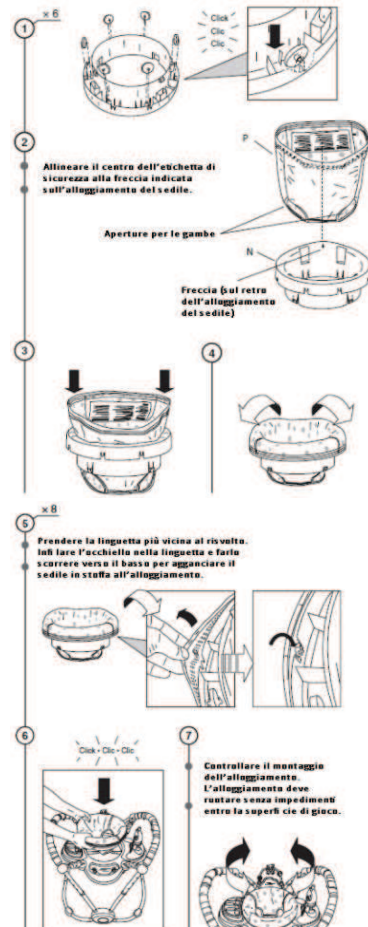
PRECAUZIONI:

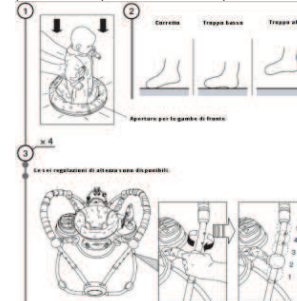
• Questo prodotto contiene delle parti piccole. Il montaggio deve essere effettuato da un adulto.
IMPORTANTE: • Fare attenzione durante l'estrazione dalla confezione e il montaggio. • Esaminare con frequenza il prodotto per verificare che non ci siano parti danneggiate, mancanti o allentate.
• Non utilizzare il prodotto se danneggiato o rotto.

Assemblaggio del telaio base

Assemblaggio del telaio superiore

Installazione dei moduli giocattoli

Installazione delle batterie

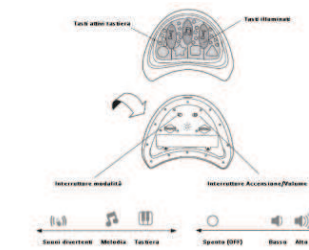
Il modulo della tastiera richiede (3) batterie, dimensione C/LR14 (1,5V) (non incl use). Per migliorare il rendimento, si consiglia di utilizzare batterie alcaline.

ATTENZIONE: Seguire i consigli d'uso per le batterie indicati in questo paragrafo. In caso contrario, le batterie potrebbero avere durata più breve o potrebbero perdere liquido o perforarsi.

- Tenere le batterie lontano dalla portata dei bambini.
- Non usare batterie vecchie e nuove insieme.
- Non usare batterie alcaline, comuni e ricaricabili insieme.
- Utilizzare solo batterie dello stesso tipo o di tipo analogo a quello consigliato.
- Inserire le batterie in modo che la polarità corrisponda allo schema indicato sull'alloggiamento.
- Evitare che le batterie vadano in corto circuito.
- Non conservare le batterie in locali con temperature estreme (soffi tte, garage, automobili, ecc.).
- Estrarre le batterie esaurite dall'alloggiamento.
- Non tentare di ricaricare una batteria salvo che sia specifi catamente contrassegnata come "ricaricabile".
- Estrarre le batterie ricaricabili dal giocattolo prima di ricaricarle.
- Caricare le batterie ricaricabili esclusivamente alla presenza di un adulto.

Installazione della superficie di gioco

Montaggio della seggiola

Istruzioni d'uso – Regolazione dell'altezza del seggiolino

Lo scopo della regolazione dell'altezza del seggiolino è di garantire che il bambino sia sostenuto sia dal sedile , che dalle proprie gambe. In questo modo, il bambino può aiutarsi mentre impara a passare dalla posizione seduta a quella in cui cammina.

Funzionamento della tastiera

I 4 tasti grandi (diatonici) possono essere premuti per suonare le note musicali, fare accordi o creare melodie, a seconda della modalità di funzionamento della tastiera. I 3 tasti più piccoli (cromatici) sono provvisti di luce, quindi possono dare ritmo alle note, agli accordi o alle melodie. Non è possibile premere i tasti illuminati.
Gli interruttori di controllo della tastiera si trovano sul fondo del modulo della tastiera, come mostrato dalla figura sottostante.

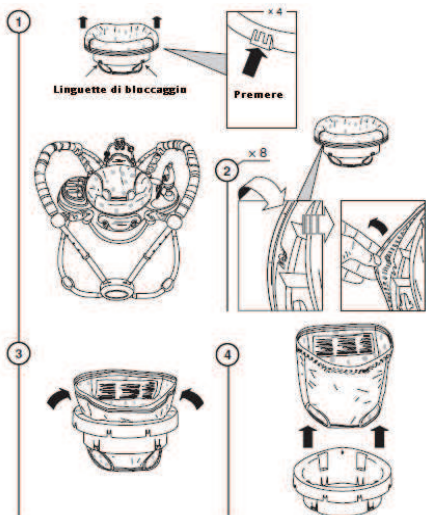
IT

L'interruttore Mode (Modalità) seleziona la modalità di funzionamento della tastiera.

Silly Sounds Mode (Modalità Suoni buffi) – Un bambino saltando su e giocherà giù i suoni buffi.

Melody Mode (Modalità melodia) – Premere qualsiasi tasto per avere melodie individuali. Premere lo stesso tasto durante la riproduzione musicale per cambiare lo strumento (la melodia) principale. I tasti illuminati ballano al ritmo della musica. Premere un tasto diverso durante la riproduzione musicale per cambiare le melodie. Attendere qualche secondo e verrà riprodotto un secondo gruppo di melodie.

Piano Mode (Modalità tastiera) – Premere qualsiasi tasto per emettere dei suoni da un singolo strumento musicale con i tasti illuminati che seguono il ritmo. I suoni includono note e accordi. Dopo una pausa di 10 secondi tra l'attivazione dei tasti, è disponibile il suono di uno strumento diverso. Gli strumenti si alternano tra gli accordi e le note singole.

NOTA: Le batterie poco cariche causano un funzionamento irregolare del prodotto, come distorsioni nel suono e luci

Manutenzione e pulizia

Sedile in stoffa – Togliere innanzitutto l'alloggiamento del sedile.... Per lavare il sedile in stoffa... Lavare in lavatrice con acqua fredda. Lavare a ciclo delicato e senza candeggiare. Asciugare in asciugatrice a bassa temperatura.
Per riposizionare il seggiolino in stoffa e il relativo alloggiamento, eseguire la procedura precedentemente descritta al contrario, oppure vedere le istruzioni di montaggio a pagina 11.
Parti in plastica – Pulire le parti in plastica con sapone delicato e un panno umido. Asciugare con un panno. Non utilizzare detergenti aggressivi né candeggina.
Per togliere un modulo di gioco dalla superfi cie di gioco per pulirlo:

- Rimozione dell'alloggiamento del seggiolino dalla superfi cie di gioco.
- Capovolgere l'elemento di gioco e ruotare entrambe le chiavi di blocco di 1/4 di giro in direzione antioraria fi no a quando scattano in posizione facendo clic.
- Tirare verso l'alto il modulo di gioco estraendolo dalla sua posizione.

NOTA: Dopo la pulizia, installare i moduli di gioco prima di installare il seggiolino.
Dentaruolo -Pulire il dentaruolo prima dell'uso. Non lavare in lavastoviglie. Pulire con un panno umido e detergente delicato. Asciugare all'aria.

Sostituzione di parti
Moduli giocattolo – Sostituzione del modulo della tastiera, del modulo dello barra con palline o del modulo per giocattolo a forma di stelo.
Rimozione dell'alloggiamento del sedile dalla superficie di gioco.
Capovolgere la superficie di gioco per accedere alle due chiavi di blocco dei moduli.
Girare entrambe le chiavi di blocco di 1/4 di giro in senso antiorario (visto dal basso) in modo che scattino in posizione. Dalla parte superiore della superficie di gioco, sollevare la tastiera dalla relativa posizione di montaggio. Per il modulo della tastiera: rimuovere le batterie e rimettere il coperchio del vano portabatterie. E Inviare il modulo della tastiera all'Assistenza Clienti di Kids II per una rapida sostituzione.

Stoccaggio

36100 Vicenza- ITALY
C.F e P. IVA : 02700790245
Tel. 0039 0444 303892
Fax. 0039 0444 508545